

Proceso de socialización en jóvenes de secundarias en el acceso y uso de Internet a partir de un modelo estructural
Artículo de Carlos René Contreras Cázarez
Educación, Lenguaje y Sociedad EISSN 2545-7667 Vol. XVI N° 16 (Abril 2019) pp. 1-28
DOI:<http://dx.doi.org/10.19137/els-2019-161604>



Proceso de socialización en jóvenes de escuelas secundarias en el acceso y uso de Internet a partir de un modelo estructural

Fecha de recepción:
28/09/2017
Fecha de aceptación:
25/04/2018

Palabras clave:

socialización,
jóvenes, Internet,
competencias
digitales, modelo
estructural,
acceso, uso

Keywords:

*socialization,
young people,
Internet, digital
skills, structural
model, access,
use*

Socialization process in high school young people on Internet access and use on a structural model

Carlos René Contreras Cázarez

Universidad de Sonora, México
renecazarez@gmail.com

Resumen

El proceso de socialización ha constituido uno de los principales objetos de estudio de las ciencias sociales. A partir del siglo XXI han proliferado los estudios de acceso y uso de Internet en la infancia intermedia, así como en la adolescencia. La mayoría de estas aportaciones describen y analizan de manera útil los hábitos de consumo y preferencias de uso desde diferentes enfoques conceptuales y metodológicos. La finalidad del presente artículo es analizar y evaluar la validez y confiabilidad de un modelo estructural para el estudio de acceso y uso de Internet en los jóvenes en México. El estudio se deriva de un proyecto de investigación más amplio realizado en Hermosillo, Sonora, México en Instituciones de Educación Secundarias Públicas. La muestra está constituida por 198 alumnos. El análisis de regresiones múltiples sugirió la conformación de dos o más variables que influyen en el acceso y uso de Internet en los procesos de socialización por jóvenes de secundaria. Los resultados de las pruebas de fiabilidad del instrumento fueron más que aceptables



Creative Commons 4.0 Internacional (Atribución-NoComercial-CompartirIgual)
a menos que se indique lo contrario.

al mostrar alfas de Cronbach con un valor $>.60$, permitiendo comprobar la confiabilidad de las variables bajo estudio y medir su consistencia interna. Los mismos indican que el factor de socialización influye de manera significativa en el factor de acceso y uso, dejando en claro que los jóvenes cuando acceden y usan Internet lo hacen primordialmente para fines de interacción y socialización.

The process of socialization has been one of the main objects of study in the social sciences. Since the 21st century, studies on Internet access and use have proliferated in intermediate childhood, as well as in adolescence. Most of these contributions describe and analyze in a useful way the habits of consumption and preferences of use from different conceptual and methodological approaches. The purpose of this article is to analyze and evaluate the validity and reliability of a structural model for the study of Internet access and use among young people in Mexico. The study is derived from a larger research project conducted in Hermosillo, Sonora, Mexico in Public Secondary Education Institutions. The sample consists of 198 students. The analysis of multiple regressions suggested the conformation of two or more variables that influence the access and use of the Internet in the socialization processes by secondary school students. The results of the reliability tests of the instrument were more than acceptable when showing alphas of Cronbach with a value $>.60$, allowing to verify the reliability of the variables under study and to measure their internal consistency. The results indicate that the socialization factor has a significant influence on the access and use factor, making it clear that young people, when they access and use the Internet, do so primarily for interaction and socialization purposes.

1. Introducción

El acceso y uso de Internet en la actualidad representa un reto en la sociedad del conocimiento, con los constantes cambios y avances en el desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Internet, se convierte, en un medio que posibilita los procesos de interacción en las diversas esferas de la vida social, educativa y profesional; implicando, por tanto, un mundo más conectado que adopta las transformaciones e innovaciones en el uso de estas herramientas. La conectividad en el contexto escolar implica el uso de los actores educativos, principalmente los estudiantes que participan en el acceso de los diversos contenidos de información, herramientas de aprendizaje colaborativo y que posibilita la participación activa del estudiante en la sociedad, permitiendo al menor opinar y compartir información.

En los últimos años, se han realizado diversas investigaciones con la finalidad de describir y explicar en las generaciones actuales las prácticas comunicativas e interactivas, evidenciando los usos de internet más frecuentes de los jóvenes, hábitos de consumo y los procesos socialización. En un estudio presentado por Hernández y Alcoceba (2015) citado en Contreras y León (2019), indica que las tecnologías facilitan en los jóvenes el conocimiento sobre el mundo, viniendo a sustituir otras formas tradicionales de aprendizaje y acceso a la información. Por otro parte, Internet y redes sociales se han convertido en herramientas para mantener el contacto social virtual entre personas, ya sea de amistad u ocio; de igual forma, es un medio de expresividad emocional entre los jóvenes (Fernández y Gutiérrez, 2017).

El proceso de socialización según Contreras y Campa (2017), es percibida como el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias a partir del contexto sociohistórico en el que se encuentran insertos, por medio de diversos agentes de socialización tales como familia, los grupos de pares y las instituciones educativas, entre otras. Cuando se habla de socialización en línea, ésta puede concebirse como el elemento integrador para la construcción de la identidad personal y grupal de los adolescentes (Hernández y Alcoceba,

2015). De igual manera, en otras investigaciones se muestra que el uso de Internet y redes sociales son importantes para el desarrollo emocional y social de los jóvenes (Gross, 2004; en Contreras y León, 2019). Por otra parte, Bartolomé (2014), expresa que las redes sociales ofrecen intimidad a los jóvenes, en donde pueden crecer y madurar en espacios privados, aunque en ocasiones se corre el riesgo de no seguir la orientación adecuada.

En un estudio comparativo presentado por Huertas (2012), describe que las actividades cotidianas más frecuentes de los usuarios bajo estudio en el uso de Internet, son las relaciones sociales con pares, aunque el porcentaje es mayor entre los usuarios nacidos en España con un 91,4% frente a un 79,8% de los migrantes. La situación en la región norte y noroeste en México, en los servicios de Internet que emplean las y los jóvenes de secundaria son muy diversos. Los más utilizados son las redes sociales con un 83% de preferencias y el uso de mensajes instantáneos (vía *Twitter*, *WhatsApp*, *Messenger* o cualquier aplicación de mensajería multiplataforma que le permite enviar y recibir mensajes sin pagar) esto lo que prefiere al menos la mitad de los jóvenes, según el estudio de Contreras, León, y Moreno, (2014).

En esta misma línea de ideas, un estudio realizado por Reyero, García, Hernández y Ovide (2011), indica que las redes sociales no pretenden profundizar en las relaciones, sino establecerlas y mantenerlas; por medio de comentarios, fotos, respuestas a otros comentarios, compartiendo enlaces de interés; con breves intervenciones, siendo una forma que permite la propia estructura de la red social en los jóvenes de estudio. Por su parte, Gairín y Mercader (2017) indican que el uso y acceso de internet, se percibe de una manera positiva por parte de los jóvenes, debido a que se considera una posibilidad habitual de interacción social entre iguales.

Diversas investigaciones sobre hábitos de consumo y socialización, efectuadas en Europa, especialmente en España, reportan anualmente informes de autores como Bringué, Sádaba y Tolsá (2011), Sánchez Burón y Álvaro Martín (2011), Fumero y Espíritusanto (2012 en Ruíz Corbella, M., Juana O., 2013), la utilización de redes sociales como medio de interacción principal en la población analizada. Otros estudios realizados por

compañías telefónicas, como la Fundación Pfizer (2009), y Fundación Orange (2012), revelan que 9 de cada 10 usuarios utilizan las redes sociales para estar en contacto con amigos con los que se ven con frecuencia. Tales estudios presentan relación en los rangos de edades de la población de estudio. Sin embargo, se enfatiza que los procesos de socialización e interacción de los jóvenes son en la actualidad un medio imperante para la construcción de la identidad. Otros estudios analizan los efectos del uso de las TIC en la socialización de los jóvenes, en tanto que la socialización está mediada por el conjunto de sus relaciones sociales y el uso de Internet (Bernete, 2010).

El panorama en México no varía de lo que sucede en otros países, datos porcentuales indican que la red social preferida es Facebook, con el 98% de la muestra de jóvenes conectados, seguida por **Twitter** con el 69%, (IAB México, 2012); lo mismo se suscita en otras regiones de la república mexicana, donde el 84% de participación de jóvenes afirmó utilizar redes sociales (León, Caudillo, Contreras y Moreno, 2014). Un año más tarde, según el estudio presentado por los mismos autores, el dato porcentual incrementó al 92.3% de participación de estudiantes en el uso de redes (León, Caudillo y Contreras, 2015).

En Latinoamérica, en cuanto al equipamiento y conectividad a Internet, en el año del 2011 el sistema de estadísticas de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe de la ONU (CEPAL) evidenció que el promedio de hogares con Internet alcanzaba el 29.7%. Uruguay, Argentina y Chile tienen proporciones de poco más del 40%, mientras que la proporción en México es del 30.7% al 2013. En el mismo contexto, particularmente en Sonora, México, también se han realizado estudios que revelan el equipamiento de dispositivos tecnológicos en el hogar y conectividad a Internet, como es el caso del estudio presentado por León et. al. (2014) de *Internet seguro y jóvenes en México*, en donde se revela que el 91% de los estudiantes opinó tener computadora en casa y el 85% manifestó tener celular; de la misma forma se encontró que el 83% de los jóvenes dijo tener conexión a Internet en el hogar.

En consecuencia, los estudios de acceso y uso han sido relevantes en recientes investigaciones. La revisión de la literatura señala numerosos

factores que influyen tanto en la integración y la aceptación de las TIC en los entornos educativos: la cognición personal y profesional y la eficacia, la falta de conocimientos y habilidades, y la dinámica socioeconómica desfavorable (Fanni, Rega, Van Zyl, Cantoni y Tardini, 2010; Van Zyl y Rega, 2011). El nivel de acceso se considera un indicador de desarrollo de los países, no solo en el ámbito económico, sino también en el desarrollo de la sociedad del conocimiento. Por su parte, el Informe Mundial sobre el Estado de la Banda Ancha ONU (2014), expresa que más de 50% de la población mundial tendrá acceso a Internet dentro de los próximos tres años, dado que la banda ancha móvil a través de teléfonos inteligentes y tabletas es la tecnología que más rápidamente crece en la historia humana.

Los jóvenes actuales requieren el desarrollo de competencias digitales que permitan adaptarse a una sociedad de constantes cambios, los cuales están presentes en los entornos educativos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, principalmente en educación básica (Chávez, Cantú y Rodríguez, 2016). Por tanto, se identifica que los estudiantes de primaria y secundaria, que tienen un mayor contacto con las TIC, saben cómo usar la tecnología, pero no presentaron diferencias para la búsqueda de información en internet. Además, de mostrar un mayor conocimiento y control de la computadora, así como mejores de competencias digitales (Quintana, Cortada y Riera, 2012).

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE u OECD por sus siglas en inglés) del año 2009, llamado PISA ERA, midió las competencias digitales de los estudiantes de 16 países, además de tres países invitados (OECD, 2011). En dicho estudio se explicó que para recolectar información se requieren competencias de “lectura rápida” (*skimming and scanning*) a través de grandes volúmenes de material que deben evaluarse en su credibilidad de manera inmediata. Por otra parte, se planteó que el pensamiento crítico de los estudiantes es más relevante para la alfabetización digital, de lo que lo fue para la alfabetización de lectura impresa (Halpern, 2008; Shetzer & Warschauer, 2000).

Por lo anterior, el objetivo principal de este artículo es analizar y

evaluar la validez y confiabilidad de un modelo estructural propuesto para el estudio, que involucra a las variables de socialización en línea, competencias digitales, acceso y uso de Internet en jóvenes de secundaria en México.

1.1 Acceso y Uso de Internet

El consumo como producción de sentido, se caracteriza, según Martín Barbero (2001), al considerar las prácticas de la vida cotidiana de los sectores populares como actividades con las que llenan de sentido su vida. Siguiendo con la idea del autor, expresa que el consumo no es sólo reproducción de fuerzas, sino también producción de sentidos (Martín Barbero, 2001)

Así, el consumo para Douglas e Isherwood, debe entenderse dentro del proceso social, como parte de las necesidades de la gente de relacionarse entre sí, así como parte de la necesidad de mediadores materiales en esas relaciones, Douglas e Isherwood (1996). La aportación que hacen los autores para establecer el vínculo de la apropiación y el uso de los bienes y servicios, refiere, en primer lugar a la tecnológica; en segundo lugar a la de interacción social (acompañada por el gasto o consumo en diversiones, viajes, reuniones, invitaciones, fiestas, relaciones públicas, la asociación a un club, etc.); y por último, la de la relación informativa del consumidor (el acceso a servicios educativos, de asesoría, agentes de bolsa, servicios bancarios, etc.) o mediante el gasto en las relaciones sociales (contactos vitales para la obtención y conservación de un alto potencial de ganancia).

En una visión más amplia de la variable de acceso y uso, Bringué; Sábada y Rodríguez, explican que el uso, entendido en un sentido amplio, engloba todo lo relacionado con el acceso y a la utilidad que los jóvenes hacen de los medios de comunicación. Cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, el lugar de acceso a los diversos medios, el momento del día en el que los utilizan o la cantidad de tiempo que les dedican (Bringué; Sábada y Rodríguez, 2008).

1.2 Competencias digitales

Se puede entender por competencia como la capacidad o habilidad de efectuar tareas o hacer frente a situaciones diversas de forma eficaz en un contexto determinado, siendo necesario contar con actitudes, habilidades y conocimientos de una forma interrelacionada (Zabalza, 2007). Las competencias de los estudiantes requieren el empleo complementario de medios didácticos clásicos y digitales; que se contemplan los saberes académicos sustanciales a las disciplinas, que integran el corpus científico y tecnológico que cada estudiante ha de comprender, avanzar y asumir críticamente (Medina, Domínguez y Sánchez, 2008).

En relación a las competencias digitales, en el contexto educativo se alude a que los estudiantes desarrollen de manera autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, además de sus herramientas tecnológicas (Area, 2009). El desarrollo de las competencias en los programas educativos ha de concordar y armonizar las competencias básicas requeridas a nivel secundaria, donde el estudiante se convierte en el centro de innovación competencial, al que hay que favorecer en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Campa, Valenzuela y Guillén, 2017). Por su parte, Revuelta (2011, p. 3) explica que “la competencia digital se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet”.

Por lo cual, las competencias digitales de la generación interactiva actual, exige habilidades básicas como la investigación y resolución de problemas, que conllevan en algún punto definición, búsqueda, evaluación, selección, organización, análisis e interpretación de la información (OCDE, 2010, citado en Contreras, 2017). En tal sentido, la competencia digital implica el uso seguro y crítico de las tecnologías en la sociedad de información para el trabajo, ocio y comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet

(European Commission, 2007). Por su parte, la Reforma Integral de Educación en México (RIEB), (2011), menciona que las competencias que el estudiante debe adquirir durante su formación, es la búsqueda, selección, análisis y evaluación proveniente de diversas fuentes; además de aprovechar los recursos tecnológicos a su alcance, como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento.

1.3 Socialización en línea

Desde el campo de las Ciencias Sociales, las contribuciones al término de socialización han sido innumerables. La sociología, define a la socialización como un proceso de conformación y organización de los grupos sociales en el cual se ven implicados factores políticos, económicos, simbólicos y culturales, St. Martin (2007). En otra definición del mismo campo, Berger y Luckmann (1968), proponen una definición bastante amplia del concepto, y describen a la socialización primaria como la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. Se advierte, además, que la socialización primaria suele ser la más importante para el individuo, y que la estructura básica de toda socialización secundaria debe semejarse a la de la primaria (Berger y Luckmann, 1968, p. 168). Así pues, la interacción es un aspecto importante de la socialización, y debe ser entendida como tal.

Hablar de socialización, implica un término amplio y complejo. En la literatura académica, diferentes autores abordan a la socialización, en términos generales se puede concebir como un proceso de interacción entre las características individuales y del ambiente inmediato de desarrollo, donde influyen los pares, la cultura, la comunidad y la escuela principalmente (Campa y Contreras, 2018). En dicho proceso, se incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias, a partir del contexto socio-histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares y las instituciones educativas, religiosas y recreacionales,

entre otras (Arnett, 1995; Maccoby, 2007; Grusec y Hastings, 2007).

En ese sentido, el proceso de socialización sugiere la interacción de diferentes agentes individuales, grupales y sociales. Entre los cuales, se encuentra la familia, los grupos de amigos o pares, la escuela, así como los medios de comunicación. Particularmente, este último, refiere al acceso y uso de las TIC, donde de acuerdo con Arnett (1995), las sociedades varían en relación con la cantidad y el acceso a los medios de comunicación que poseen sus miembros. Por su parte, Pindado Pindado (2003) hace una clasificación y los divide en: 1) “medios audiovisuales”: televisión, video, cine [...] y 2) “nuevos medios”: computadoras, videojuegos e internet.

2. Método

2.1 Muestra

La muestra la constituyen 198 jóvenes de secundarias públicas mexicanas en la localidad de Hermosillo, Sonora, México. Cabe señalar que los estudiantes además de responder a los ítems del instrumento, se recabó información complementaria de otras variables como el sexo, edad, y grado escolar; lo cual permitió conocer más sobre la selección de los participantes.

2.2 Instrumento

El instrumento forma parte de un estudio macro de Internet en jóvenes de secundarias públicas mexicanas, León, Contreras y Moreno (2016), que mide las variables de acceso y uso de Internet, habilidades digitales, socialización, confianza, riesgos y dependencia de Internet. Para efecto de la validez y confiabilidad del modelo estructural propuesto para este estudio, se tomó los ítems de las variables correspondientes, únicamente de acceso-uso, socialización y habilidades digitales (Ibídem,

2016, citado en Contreras y Campa, 2017).

El factor de acceso y uso está conformado por 37 ítems, los cuales refiere a los contenidos de navegación, servicios de navegación, así como el tiempo de uso. En tanto, el factor de socialización en línea, el cual está constituido por 24 ítems, señala los procesos de interacción entre pares —compañeros de clase, familiares, personas conocidas y desconocidas. Por último, el factor de competencias digitales está conformado por 33 ítems, el cual refiere a la búsqueda, selección, referenciar la información, así como uso de programas y creadores de contenidos. Para responder a los ítems, el encuestado debía señalar a cada una de las afirmaciones mediante una escala tipo Likert con cinco alternativas de respuesta: (0= nunca, 1= rara vez, 2= algunas veces, 3= casi siempre y 4= siempre.)

2.3 Procedimiento y análisis

2.3.1 Análisis Factorial Exploratorio (AFE)

Para determinar las correlaciones existentes del modelo propuesto teórico hipotético, se realizó un Análisis Factorial Exploratorio en el programa estadístico SPSS versión 21 para conocer el número de factores que subyacen a las relaciones entre los mismos, así como determinar las variables propuestas que conforman al modelo. Se realizó primeramente un AFE a través del método de componentes principales y la rotación Varimax propuesta por Kaiser (1958) en el conjunto completo de los ítems, estableciendo las parcelas de todos los factores que componen al instrumento. De esta forma, los valores y las parcelas se utilizaron para determinar el número de factores a extraer en el modelo hipotético para el estudio en cuestión. Dado el tamaño de la muestra y las alfas de las escalas se prosiguió a la extracción de los factores (Tabla 1).

2.3.2 Análisis Factorial Confirmatorio (AFC).

Para el Análisis Factorial Confirmatorio se utilizó el programa EQS versión 6.1, donde se analizó la coherencia y validación de los factores determinando la relación y la direccionalidad de los mismos. Los índices de ajuste adoptados fueron el CFI (Bentler, 1990), el de Bentler-Bonett de Ajuste No Normado (NNFI, en sus siglas en inglés, Bentler y Bonett, 1980); La Raíz Cuadrada del Cuadrado Medio del Error de Aproximación (RMSEA, en sus siglas en inglés; Steiger, 1990). En la teoría estadística, se establece, que el índice de Ajuste Comparativo (CFI, en sus siglas en inglés para considerarse aceptable debía ser $> .90$; Bentler, 1992), para el análisis en cuestión los valores fueron mayores a este respecto.

3. Resultados

Para la validez del instrumento, se calcularon las alfas de Cronbach de las escalas que integran el cuestionario. Como se puede observar el alfa total del instrumento fue de $.86$, lo cual indica fiabilidad del mismo. De la misma manera, las alfas obtenidas en cada una de las escalas fueron mayor de $.60$ por lo cual se consideran aceptables y fiables (ver Tabla 1).

Tabla 1.
Alfas de Cronbach de las escalas

| Escalas | <i>N</i> | <i>Min.</i> | <i>Máx.</i> | <i>Media</i> | <i>D.E</i> | <i>Alfa</i> |
|--------------------------|----------|-------------|-------------|--------------|------------|-------------|
| | | | | | | $.86$ |
| Socialización en línea | 198 | 0 | 4 | 3.50 | $.644$ | $.92$ |
| Competencias digitales | 198 | 0 | 4 | 2.25 | $.721$ | $.80$ |
| Acceso y Uso de Internet | 198 | 0 | 4 | 3.32 | $.686$ | $.88$ |

Nota: Elaboración propia del autor.

Los datos descriptivos, por su parte, muestran medias bajas en lo que refiere a las competencias digitales de los jóvenes de secundaria con 2.25, seguido del acceso y uso con una media 3.32, mientras que la socialización en línea mostró una media de 3.50.

La figura 1, muestra que el dato porcentual más elevado refiere a los procesos de interacción de los jóvenes con sus iguales, seguido de la interacción con los padres de familia, al responder casi siempre y siempre están en contacto permanente por medio de aplicaciones y redes sociales por medio del celular. Se pudo constatar, a este respecto, que los servicios de Internet que utilizan las y los jóvenes de secundaria son muy variados. Los más usados son las redes sociales con un 83% de preferencias y el uso de mensajes instantáneos (vía Twitter, WhatsApp Messenger o cualquier aplicación de mensajería multiplataforma que le permite enviar y recibir mensajes sin pagar) es lo que prefiere al menos más de la mitad de los jóvenes bajo estudio (Contreras, León y Moreno, 2014).

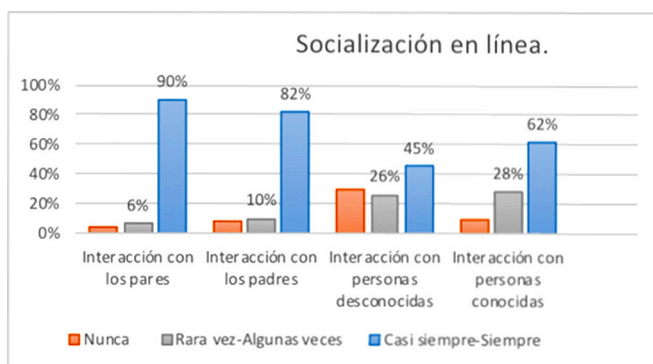


Figura 1. Socialización en línea en jóvenes de secundarias

Nota: elaboración propia del autor.

En la tabla 2, con la prueba de correlación de Pearson se halló una relación positiva entre el acceso y uso de Internet con las competencias

digitales de los estudiantes de secundaria; lo que significa, que la generación interactiva de jóvenes a mayor acceso y tiempo de uso de esta herramienta, mayor conocimiento y dominio presentan en sus habilidades digitales. De igual forma, se encontró una correlación positiva de la socialización en línea con el acceso y uso de Internet, lo que indica, que los jóvenes acceden y usan el Internet principalmente para fines de interacción y socialización, en el que comparten mayor parte de su tiempo interactuando con sus iguales, padres, personas conocidas y desconocidas.

Tabla 2.

Correlaciones (Pearson) entre las variables de estudio

| | Competencias digitales | Socialización en línea | Acceso y Uso de Internet |
|---------------------------|------------------------|------------------------|--------------------------|
| Competencias digitales | 1 | | |
| Socialización en línea | 0,138 | 1 | |
| Acceso y Uso de Internet. | 0,427* | 0,522* | 1 |

*La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Nota: elaboración propia del autor.

La Figura 2 muestra la relación del modelo estructural propuesto para este estudio, en el que las variables latentes se representan mediante círculos, mientras que las variables observadas en rectángulos. En tanto, la relación entre cada uno de los factores del modelo aparece mediante la representación de flechas. El modelo de ecuaciones estructurales muestra que los factores de socialización en línea, competencias digitales, así como el acceso y uso de Internet se formaron de manera congruente con sus indicadores. Así, el modelo de medición no sólo obtuvo indicadores de validez de constructo de las variables latentes, sino que además, señala la validez convergente.

El factor de acceso y uso de Internet se formó con la variable

contenidos de navegación (peso factorial=.71), la variable tiempo de uso (peso factorial=.79), y servicios de Internet (peso factorial=.84). De la misma forma, el factor de socialización en línea se formó congruentemente con las variables interacción con los pares (peso factorial=.82), la variable interacción con los padres (peso factorial=.72), interacción con personas desconocidas (peso factorial=.75) e interacción con personas conocidas (peso factorial=.74). Finalmente, el factor de competencias digitales se formó de manera significativa con la variable búsqueda de información (peso factorial=.64), selección de la información (peso factorial=.70), referenciar la información (peso factorial=.61), y uso de software y creadores de contenido (peso factorial=.64).

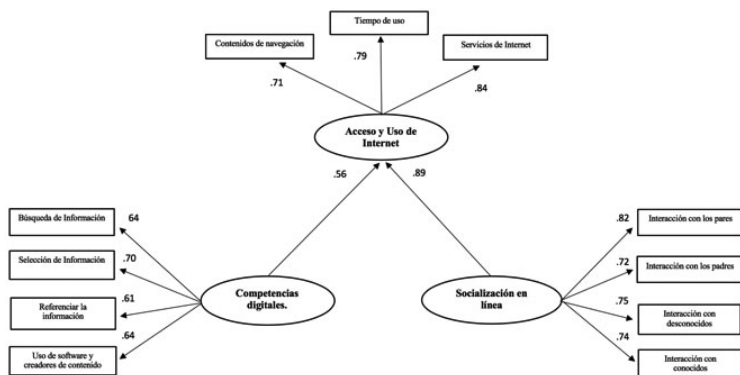
El modelo de ecuaciones estructurales sobre procesos de socialización en jóvenes de secundarias en el acceso y uso de Internet mostró que el factor de socialización en línea tuvo un efecto directo y fuerte con el acceso y uso de Internet (coeficiente estructural = .89). En una interpretación del modelo estructural, los jóvenes cuando acceden a esta herramienta lo hacen principalmente con la finalidad de interactuar y socializar con sus iguales. Así, el acceso a los diferentes medios y dispositivos tecnológicos facilita la interacción de los jóvenes en sus procesos de socialización. El uso, en un sentido amplio, engloba todo lo relacionado con el acceso y la utilidad que los jóvenes hacen de los medios de comunicación. Cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, el lugar de acceso a los diversos medios, el momento del día en el que los utilizan o la cantidad de tiempo que les dedican (Bringué; Sábada y Rodríguez, 2008).

De la misma manera, el factor de competencias digitales mostró un efecto directo positivo con el acceso y uso de Internet (coeficiente estructural = .56). En otra interpretación sobre el conocimiento o dominio de las competencias digitales de los estudiantes de secundaria, los jóvenes presentan conocimientos básicos en cuanto a la utilización de recursos didácticos y prácticos para la elaboración de trabajos académicos. El estudio reveló que, pese a que su relación con el acceso y uso de Internet fue directo y positivo, los jóvenes utilizan esta herramienta de manera elemental para los trabajos escolares.

Otros estudios han evidenciado la importancia de las competencias digitales de los estudiantes: la capacidad de reconocer sus necesidades de información, de localizarla, recopilarla, evaluarla y utilizarla de manera efectiva, así como el desarrollo de las técnicas adecuadas para hacerlo (Lozano, 2010). Por su parte Gutiérrez y Tyner (2012), explica que algunas de las características de los nativos digitales o sociedad de la Información del siglo XXI, son la digitalización de la información, así como la importancia de las redes sociales (...). De acuerdo con Revuelta (2011), se afirma que la competencia digital se vuelve una competencia básica en la actualidad, así como la capacidad del manejo crítico de la información y la habilidad de comunicación en los entornos virtuales.

Lo referente a los indicadores de bondad de ajuste del modelo estructural para el estudio alcanzaron los valores requeridos para la congruencia y pertinencia del modelo. La X^2 fue baja y no significativa al mostrar una ($p=.00$), lo que indica que no existen diferencias entre el modelo teórico y el modelo propuesto. Por su parte, los índices prácticos, Índice Bentler-Bonett de Ajuste No Normado (NNFI, por sus siglas en inglés), así como el Índice de Ajuste Comparativo (CFI) fueron mayores a .90 como se muestra en el modelo. El indicador de la Raíz Cuadrada del Cuadrado Medio del Error de Aproximación (RMSEA) tuvo un valor de .05, y la R^2 del modelo fue de .44, lo que muestra que el modelo en su conjunto explica el 44% de la varianza sobre los procesos de socialización de los jóvenes de secundarias en el acceso y uso de Internet.

Figura 2. Modelo estructural de procesos de socialización en jóvenes de secundaria en el acceso y uso de Internet. $N=198$, $X^2 = 36.48$; $GL = 28$; $P = .00$; $BBNFI = .94$; $BBNNFI = .94$; $CFI = .93$; $RMSEA = .05$; $R^2.44$, $Alpha = .860$



Nota: elaboración propia del autor.

4. Discusión y Conclusiones

En armonía con el modelo estructural propuesto para los procesos de sociabilidad de jóvenes de secundarias públicas en Sonora, México, se pudo constatar que los adolescentes muestran una tendencia de acceso y uso de Internet para fines de interacción y socialización. El estudio mostró que los estudiantes acceden y usan Internet para compartir experiencias con sus compañeros de clase (pares). En un contexto más mediado por los dispositivos móviles y conectividad a Internet, los procesos de socialización posibilita nuevos espacios para la interacción de los individuos, incorporando en sus procesos de interacción, normas, roles, valores, actitudes y creencias a partir del contexto sociohistórico en el que se encuentran insertos, por medio de diversos agentes de socialización tales

como la familia, los grupos de amigos, y las instituciones educativas, entre otras (Contreras y Campa, 2017).

En palabras de Huertas, los procesos de socialización han venido a restituir los marcos para la interacción social, acarreando nuevos retos para la convivencia y la relación de los jóvenes en sus procesos vivenciales (Huertas, 2012). Siguiendo con la idea de la autora, expresa que “los procesos de socialización digital en los jóvenes latinoamericanos son similares a sus espacios de sociabilidad presencial: los adolescentes conforman sus relaciones en las redes virtuales con otros jóvenes con los que comparten también espacio físico, en el barrio, colegio o instituto”. (Huertas, 2012, p. 304, citado en Hernández y Alcoceba, 2015).

Por otra parte, en un contexto local, el estudio de *Internet y jóvenes de secundaria en México* (2014) demostró que la mayoría de los estudiantes de secundaria prefieren socializar por medio de redes sociales la mayor parte de su tiempo, cuando no están en la escuela, los mismos adolescentes manifestaron estar siempre en contacto con sus compañeros de clase y amigos. El estudio en cuestión observó que las redes sociales tenían mayor afluencia por parte de los jóvenes de secundaria como parte de los servicios más utilizados, con un 84% de participación. Según los encuestados, siempre están en contacto para estar informados de las tareas de clase o ponerse de acuerdo para salir de paseo (León, D., et. al., 2014). De igual forma, es posible afirmar que la aparición de las redes sociales ha venido a restaurar los ámbitos de actuación y de relación juveniles, tanto en sus dimensiones productivas (tareas escolares, formación, etc.), así como reproductivas como el ocio y las relaciones familiares y personales (Hernández y Alcoceba, 2015), en Contreras (2017).

Según el informe presentado por León, D., et al. (2014) además de las interacciones de los estudiantes con sus mismos compañeros de clase, los jóvenes expresaron en menor medida estar en contacto con personas desconocidas por medio de las redes sociales, como Facebook, en donde permanentemente reciben solicitudes de amistad y en ocasiones fotografías comprometedoras de personas extrañas, incrementando los riesgos en sus procesos vivenciales y de socialización.

De este modo, el modelo estructural propuesto para este estudio

establece en términos generales, que los jóvenes gustan de relacionarse con sus pares tanto de manera presencial como en el entorno digital, pero al mismo tiempo, según los estudios consultados se constatan diferencias de género, lo que hace pensar en una influencia de los roles de género y de cómo éstos van construyendo su identidad a partir de las relaciones sociales en los entornos digitales, derivados de los procesos socioculturales.

Por otra parte, pese a que hubo un efecto directo positivo de las habilidades digitales de los jóvenes con el acceso y uso de Internet, la teoría especializada nos dice que los jóvenes durante su educación deben desarrollar ciertas competencias y/o habilidades digitales como parte de su formación. La Reforma Integral de Educación en México (RIEB), citado en UNESCO, (2011) explica que parte de las competencias que el estudiante debe adquirir durante su formación, es la búsqueda, selección, análisis y evaluación proveniente de diversas fuentes; además de aprovechar los recursos tecnológicos a su alcance, como medios para comunicarse, obtener información y construir conocimiento. Sin embargo, el estudio de León, D., et al., (2014) evidenció una falta de dominio en este rubro; particularmente, cuando se analizó la búsqueda de información en diferentes medios digitales, sólo el 39% de los estudiantes dijo que siempre y casi siempre suele tener la habilidad de buscar en varios sitios para deberes escolares; mientras que el 33% consulta varios sitios, pero solo selecciona uno. Un 22% selecciona información en un solo sitio y un 35% solo busca en un sitio y copia la información tal cual.

En el mismo informe, los autores mostraron que los porcentajes más elevados que se presentaron en el eje de respuestas “*algunas veces*” y “*nunca*”, donde alrededor del 25% y 27% de los jóvenes afirmaron tanto que “*han echado solo un vistazo*” como “*explicar cómo se llevó a cabo la tarea*” una cantidad de veces promedio al 26%. En síntesis; el balance se encuentra distribuido en cuatro partes semejantes, la primera mitad se divide entre 26% no se esmera en su tarea contra el 20% que si lo hace. El 35% dice que si lee el documento contra 33% que no lo lee. Esto puede indicar también un proceso de aceptación del cambio, entre aquellos alumnos que si utilizan las herramientas digitales y aquellos que lo están

intentando (León, D., et. al., 2014).

De este modo, la incorporación de las TIC en la educación contribuye a que los estudiantes desarrollen la competencia digital que implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, además de sus herramientas tecnológicas (Area, 2009). Por su parte, Revuelta (2011) explica que “la competencia digital se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de internet”.

En otros estudios se menciona que algunas características de esta Generación Interactiva, es que se definen a sí mismos como autodidactas, con la capacidad de aprender y desaprender en el uso de los avances y recursos tecnológicos, (Prensky, 2001, 2004, 2006, y 2009; García, et. al., 2007, citados en León, D., et al., 2014). Por su parte, la aportación de Bringué, Sádaba y Rodríguez (2008) en este sentido, señalan en términos generales, la Generación Interactiva Iberoamericana se define como autónoma por el uso mayoritariamente en solitario que hace de Internet, y lógicamente, también se reconocen como autodidacta: la mitad de los internautas contesta de manera afirmativa la posibilidad “he aprendido solo a utilizar el Internet.

Estos resultados indican que el modelo estructural del acceso y uso de Internet en jóvenes de secundarias de Hermosillo, México, se distingue primordialmente por los procesos de sociabilidad en línea por los adolescentes que por una alfabetización digital encaminada a desarrollar competencias digitales con fines de formación en un contexto educativo. En otra interpretación, podría asumirse que la socialización en línea para los jóvenes bajo estudio es crucial debido a las formas en la que hoy en día se han configurado los procesos de interacción en un entorno digital, o habría que decir, que es la posibilidad de la comunicación la que resulta central, y esta queda garantizada con el acceso y uso de Internet.

Debe quedar claro, por otra parte, que los jóvenes están creciendo en un contexto social, cultural y educativo radicalmente distinto al que nos acompañó a nosotros, sus padres y profesores. Los modelos educativos

actuales no encajan en su “forma concebida tradicional”, y en consecuencia, origina frecuentes tensiones, tanto en la escuela como en la familia. Los jóvenes mexicanos de hoy han nacido inmersos en un período de expansión económica que ha permitido un cierto bienestar material caracterizado en parte por el alto consumismo de dispositivos tecnológicos y, particularmente, el uso el Internet.

Referencias bibliográficas

- Arnett, J. J. (1995). Broad and narrow socialization: The family in the context of a cultural theory, en: *Journal of Marriage and the Family*, 57: 617-628.
- Area, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. Islas Canarias, España: Universidad de La Laguna. Recuperado de <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Bartolomé, J. (2014). *Redes sociales y cuidado de la intimidad en adolescentes y familias: Una propuesta educativa*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Bernete, F. (2010). ‘Usos de las TIC, relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes’. *Revista de Estudios de Juventud*, (88), 97-114. En línea: <http://www.injuve.es/contenidos.downloadaction?id=299824229>
- Bentler, P. M., & Bonett, D. G. (1980). Significance tests and goodness of fit in the analysis of covariance structures. *Psychological Bulletin*, 88, 588–606
- Bentler, P. M. (1990). Comparative fit indexes in structural models. *Psychological Bulletin*, 107, 238–246.
- Bentler, P. M. (1992). On the fit of models to covariances and methodology to the Bulletin. *Psychological Bulletin*, 112, 400–404.
- Berger, P; Luckman, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bringué, X., Sádaba, C., Rodríguez, J. (2008). *La Generación Interactiva frente*

a un nuevo escenario de comunicación: Retos sociales y educativos. Consejo Audiovisual de Navarra. 14, 86-104. Recuperado de: <http://dspace.unav.es>

Bringué, X., Sádaba, C. y Tolsá, J. (2011). *La generación interactiva en Iberoamérica 2010. Niños y adolescentes ante las pantallas.* Madrid: Fundación Telefónica.

Camacho Yáñez, I.; Gómez Zermeño, M. G.; Pintor Chávez, M. M. (2015). Competencias digitales en el estudiante adulto trabajador *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, vol. 37, núm. 2, julio-diciembre, 2015, pp. 10-24 Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina y el Caribe Pátzcuaro, México.

Campa Álvarez, R., & Contreras Cázarez, C.R. (2018). Aspectos psicosociales en el proceso de inclusión educativa durante la infancia. *Revista Imágenes e Infancia intermedia*. Vol. 17, No.1 DOI: <https://doi.org/10.14483/16579089.12535>

Campa, R.; Valenzuela, B. y Guillén, M. (2017). Armonización entre las competencias docentes y discentes en educación secundaria y superior. *Enseñanza & Teaching*, 35, 2-2017, 37-54. DOI: <https://doi.org/10.14201/et20173523754>

Chávez, F.; Cantú, M. y Rodríguez, C. (2016). Competencias digitales y tratamiento de información desde la mirada infantil. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 18(1), 209-220. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/redie/article/view/631>

Contreras Cázarez, C.R.; León, G.A. y Moreno, D.E. (2014). Internet en jóvenes de secundaria. Un estudio de sociabilidad en las relaciones interactivas. *Revista Internacional de Tecnologías en la Educación*. Vol. 1, Número 1, 2014. Common Ground. ISSN: 2386-8392.

Contreras Cázarez, C. R. Campa Álvarez, R. (2017). Caracterización del perfil de los estudiantes de secundarias en el acceso y uso de internet a partir

de las TIC. *EDUTEC, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 61. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.21556/edutec.2018.61>

Contreras Cázarez, C. R. y León Duarte, GA. (2019). Análisis factorial de un modelo de socialización y confianza en la dependencia de Internet. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. ISSN: 1607-4047

Contreras Cazarez, C. R. (2017). “*Dependencia de Internet en el Uso de Dispositivos Móviles*. Editorial Académica Española. ISBN 978-620-2-23443-6.

Douglas, M., & Isherwood, B. (1996). **The World of Goods: Towards an Anthropology of Consumption**; London, Routledge.

European Commission. (2007). *Key competences for lifelong learning. European reference framework*. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities. Recuperado de <https://www.erasmusplus.org.uk/file/272/download>

Fanni, F.; Rega, I.; Van Zyl, I.; Cantoni, L. & Tardini, S. (2010). Investigating Perception Changes in *Teachers Attending ICT Curricula through Self-Efficacy*. *Proceedings ICTD 2010*.

Fernández, E. y Gutiérrez, J. (2017). Interconectados: experimentando la identidad en la sociedad aumentada. *Profesorado. Revista de Currículum y formación de Profesorado*. 21 (1), 171-190. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/567/56752038010.pdf>

Fumero, A. y Espiritusanto, O. (2012). *Jóvenes e infotecnologías. Entre nativ@ y digitales*. Madrid: INJUVE.

Fundación Pfizer (2009). *La juventud y las redes sociales en Internet*. Madrid Fundación Pfizer. Extraído el 13 de septiembre de 2017 de http://www.asociacionplazadelcastillo.org/Textosweb/INFORME_FINAL_Encuesta_Juventud_y_Redes_Sociales.pdf

Fundación Orange (2012). *España. Informe anual 2012 sobre el desarrollo de la sociedad de la información en España*. Madrid: Fundación Orange

- Extraído el 13 de septiembre de 2017 de <http://www.proyectosfundacionorange.es/docs/eE2012.pdf>
- Gairín, J. y Mercader, C. (2018). Usos y abusos de las TIC en los adolescentes. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 125-140. DOI: <http://dx.doi.org/10.6018/rie.36.1.284001>
- García, F; Bringué, X. y RIAL. (2007). Educar hij@s interactiv@s.
- Gross, E. (2004). Adolescent Internet use. What we expected, what we report?. *Applied Developmental Psychology*, 25, 633-649.
- Gutiérrez, A., y Tyner, K. (2012), “Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital”, en *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, núm. 38, pp. 31-39.
- Grusec, Je. y Hastings, Pd. (eds.). (2007). *Handbook of socialization*. New York: Guilford.
- Halpern, D.F. (2008). Is intelligence critical thinking? Why we need a new definition of intelligence. In P.C. Kyllonen, R.D. Roberts & L. Stankov (Eds.), *Extending intelligence. Enhancement and new constructs* (pp. 157- 182). New York: Lawrence Erlbaum Associates
- Hernández Fernández, C. y Alcoceba Hernando, J.A. (2015): *Socialización virtual, multiculturalidad y riesgos de los adolescentes latinoamericanos en España*, Icono 14, volumen (13), pp. 116-141. doi: 10.7195/ri14.v13i2.787
- Huertas, A. (2012). Procesos de sociabilidad e identidades en Internet: una aproximación a partir del estudio de contextos sociales multiculturales juveniles en España. Cogo, D., ElHajji, M. & Huertas, A. (Coords.). *Diásporas, migrações, tecnologias da comunicação e identidades transnacionais*. Barcelona, InComUAB.
- IAB México (Interactive Advertising Bureau) (2012). Es un organismo internacional que representa a la industria de la publicidad interactiva. Encargado de realizar estudios sobre Internet y medio publicitarios en México, consultado el 19 de septiembre de 2017 en: <http://www.iabmexico.com/>

Mediateca/EstudiosMercado

- Kaiser, H. F. (1958). The varimax criterion for analytic rotation in factor analysis. En: *Psychometrika* 23(3), 187-201.
- León-Duarte, G; Caudillo, D.Y., Contreras-Cazarez, C.R. y Moreno, E. (2014). *Internet seguro y jóvenes de secundaria en México*. Hermosillo: Universidad de Sonora.
- León, G.A., Caudillo, D.Y. y Contreras, C.R. (2015). Variables asociadas al uso, socialización y riesgos de los jóvenes frente a los dispositivos portátiles inteligentes con conectividad a Internet. El caso de la educación secundaria pública mexicana. *Mediaciones Sociales* 14: 81- 101. ISSN-e 1989-0494
- León, D.; Caudillo, R.; Moreno C. y Contreras, C. (2015). Internet seguro y relaciones interactivas en jóvenes mexicanos. Hallazgos 2015.C&S – São Bernardo do Campo, v. 38, n. 1, p. 201-240, jan./abr. 2016 DOI: <http://dx.doi.org/10.15603/2175-7755/cs.v38n1p> ISSN: 2175 -7755
- León-Duarte, G; Contreras Cázarez, C. R. y Moreno Carrillo, D. (2016). —Probandando modelos interdisciplinarios inclusivos en la dependencia de Internet en Jóvenes. Nuevas variables asociadas!. *Revista Latina de Comunicación Social*, 71, pp. 616 a 631 <http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1112/32es.html> DOI: 10.4185/RLCS-201 [accessed Sep 23, 2017].
- Lozano, A. (2010). *Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración*, México, Trillas.
- Maccoby, EE. (2007). Historical overview of socialization research and theory. En: Grusec, Je; Hasting, E. Pd. (eds.). *Handbook of socialization: Theory and research* (pp.13- 41). New York: Guilford Press
- Martín Barbero, J. (2001). Tecnicidades, identidades, alteridades: desubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo I. (En línea). En *Revista Dia-logos de la comunicación*, N° 64. México: FELAFACS. Recuperado: 30/04/2018 de <http://www.dialogosfelafacs.net/revista/articulos>
- Medina, A.; Domínguez, C. y Sánchez, C. (2008). Formación de las Competencias de los Discentes mediante un Diseño Integrado de Medios. *EccoS*

- Revista Científica*, 10 (2), julio-diciembre, 327-357. Recuperado en <http://www.redalyc.org/pdf/715/71511645004.pdf>.
- OCDE (2010). *Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE*. Instituto de Tecnologías Educativas, para esta edición en español Publicado con el acuerdo de la OCDE, París.
- OECD (2011). *PISA 2009 Results: Students On Line: Digital Technologies and Performance* (Volume VI). OECD Publishing. Recuperado en noviembre del 2012 de http://www.oecdilibrary.org/education/pisa-2009-resultsstudents-on-line_9789264112995-en
- Pindado Pindado, J. (2003). *El papel de los medios de comunicación en la socialización de los adolescentes en Málaga*. Tesis doctoral para la Facultad de Ciencias de la comunicación, Universidad de Málaga. Disponible en: <http://www.biblioteca.uma.es/bbldoc/tesisuma/16276978.pdf> [19 de septiembre de 2017]
- Prensky, M. (2001). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: Institución Educativa SEK. Recuperado de: [http://www.marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/PrenskyNATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf) [consultado el 23 d Septiembre, 2017].
- Prensky, M. (2004). The emerging online live of the digital native: What they do differently because of technology, and how they do it. Sin publicar. Recuperado de: http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-The_Emerging_Online_Life_of_the_Digital_Native-03.pdf [consultado el 23 d Septiembre, 2017]
- Prensky, M. (2006). *Don't bother me mom, I'm learning!* St. Paul: Paragon House.
- Prensky, M. (2009). *Let's Be "Digital Multipliers" Eliminating the digital divide is something Educators can do. Educational Technology*. Recuperado de: http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-Lets_Be_Digital_Multipliers-ET-01-09.pdf [consultado el 23 d Septiembre, 2017]
- Quintana, M.; Cortada, M. y Riera, J. (2012). Internet navigation and information

- search strategies: How do children are influenced by their participation in an intensive ICT project. *International Journal of Technology & Design Education*, vol. 22, núm. 4, pp. 513-529. <http://dx.doi.org/10.1007/s10798-011-9158-4>
- Revuelta, F. (2011). Competencia digital: desarrollo de aprendizajes con mundos virtuales en la Escuela, en http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec37/pdf/Edutec-e_n37_Revuelta.pdf (consultado el 12 de septiembre de 2017).
- Reyero, D.; García Aretio, L.; Hernández Serrano, M. J. y Ovide, E. (2011). *Autonomía y responsabilidad en el contexto de la sociedad de las tecnologías de la información y la comunicación*. Ponencia presentada en el XXX Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación. Barcelona.
- Ruíz Corbella, M. y Juana O., (2013). Redes sociales, identidad y adolescencia: nuevos retos educativos para la familia. *Estudios Sobre Educación* / vol. 25 / 2013 / 95-113. Consultado el 19 d Septiembre d 2017, en: <https://www.unav.edu/publicaciones/revistas/index.php/estudios-sobre-educacion/article/viewFile/1883/1753>
- Sánchez Burón, A. y Álvaro Martín, A. (2011). *Generación 2.0 Hábitos de uso de las redes sociales en los adolescentes de España y América Latina*. Madrid: Universidad Camilo José Cela. Extraído el 19 de septiembre de 2017, de http://www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/generacion_UCJC.ppt#256,1, Diapositiva 1
- Shetzer, H. & Warschauer, M. (2000). An electronic literacy approach to network-based language teaching. In M. Warschauer & R. Kern (Eds.), *Network-based language teaching: Concepts and practice* (pp. 171-185). New York: Cambridge University Press.
- Steiger, J.H. (1990). Structural model evaluation and modification: an interval estimation approach. *Multivariate Behavioral Research*, 25, 173-180.
- St. Martín, J. (2007). “Socialization”. *The politics and History of a Psychological concept, 1900-1970*. Tesis de maestría por la Universidad de Wesleyan. Disponible en: [7 de Enero, 2013]

- SEP (2011). *Habilidades Digitales para Todos. Secretaría de Educación Básica. Reforma Integral para la Educación Básica*. México: Secretaría de Educación Pública. Recuperado de: http://www.sep.gob.mx/es/sep1/Programa_Habilidades_Digitales_para_Todos#.U9HBZ_15Mmk, citado en UNESCO, 2011.
- UNESCO, 2011. *Informe sobre la Reforma Integral de Educación Básica en México*. consultado el 20 de septiembre de 2017. <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002265/226543s.pdf>
- UNESCO, 2017. *Informe sobre la Comisión de la Banda Ancha de la ONU*, 2014. Consultado el 17 de septiembre de 2017 en: <http://es.unesco.org/news/medio-mundo-estar%C3%A1-l%C3%ADnea-2017>
- Van Zyl, I. & Rega, I. (2011) ICT attitudes in educational practice: a qualitative perspective. In. *Proceedings of the Red-Conference: Rethinking Education in the Knowledge Society*. Ascona, Switzerland.
- Zabalza, M. (2007). *Competencias docentes del profesorado universitario. Calidad y desarrollo profesional* (2.^a ed., 1.^a reimp.). España: Narcea.